

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah

2.1.1 Pengertian Bilangan Cacah

Bilangan cacah adalah bilangan bulat positif dan bilangan nol serta tidak termasuk bilangan bulat negatif di dalamnya. Karena memang tidak ada bilangan cacah negatif.

2.1.2 Operasi Hitung Perkalian

Menurut Dwi Sunar Prasetyo, dkk (2008) berhitung atau mengerjakan soal hitungan bagi sebagian besar anak-anak adalah suatu hal yang bisa membuat mereka takut. Karena disamping mereka tidak tahu caranya, kebanyakan mereka juga takut salah, dan ini terus berlanjut sampai anak menjadi dewasa. Menurut Sri Subarinah (2006) operasi perkalian pada bilangan cacah diartikan sebagai penjumlahan berulang. Sehingga untuk memahami konsep perkalian anak harus paham dan terampil melakukan operasi penjumlahan.

Menurut Heruman (2008) pada prinsipnya perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan. Perkalian dapat juga diartikan suatu langkah untuk melipatgandakan sebuah angka dengan angka yang lain. Tentu saja untuk mendapatkan angka yang lebih besar.

2.2 Konsep PAIKEM

PAIKEM juga dapat didefinisikan sebagai pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan. Dengan demikian, para siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Selain itu, PAIKEM juga memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan sikap, pemahaman, dan keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata "disuapi" guru (Jauhar, 2011).

2.2.1 Peralihan yang Mendasari PAIKEM

Menurut (Jauhar, 2011), PAIKEM dikembangkan berdasarkan beberapa perubahan atau peralihan, yaitu:

- a. Peralihan dari belajar perorangan (*individual learning*) ke belajar bersama (*cooperative learning*)
- b. Peralihan dari belajar dengan cara menghafal (*rote learning*) ke belajar untuk memahami (*learning for understanding*);
- c. Peralihan dari teori pemindahan pengetahuan (*knowledge-transmitted*) ke bentuk interaktif, keterampilan proses dan pemecahan masalah;
- d. Peralihan paradigma dari guru mengajar ke siswa belajar;
- e. Beralihnya bentuk evaluasi tradisional ke bentuk *authentic assesment*, seperti portofolio, proyek, laporan siswa, atau penampilan siswa.

Dasar peralihan tersebut di atas sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19, ayat (1) yang berbunyi : " Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

2.2.2 Karakteristik PAIKEM

Karakteristik PAIKEM menurut Jauhar (2011) adalah sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa (*student-centered*), meliputi:
 1. Guru sebagai fasilitator, bukan penceramah;
 2. Fokus pembelajaran pada siswa bukan pada guru;
 3. Siswa belajar secara aktif;
 4. Siswa mengontrol proses belajar dan menghasilkan karyanya sendiri, tidak hanya mengutip dari guru;
- b. Belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*);
- c. Belajar yang berorientasi pada tercapainya kemampuan tertentu (*competency-based learnig*);
- d. Belajar secara tuntas;
- e. Belajar secara berkesinambungan;
- f. Belajar sesuai dengan ke-kini-an dan ke-disini-an (*contextual learning*)

2.2.3 Arti Penting PAIKEM

Alasan perlunya pendekatan PAIKEM diterapkan di sekolah, yakni:

- a. PAIKEM lebih memungkinkan peserta didik dan guru sama-sama aktif terlibat dalam pembelajaran. Selama ini kita lebih banyak mengenal pendekatan pembelajaran konvensional. Hanya guru yang aktif, sementara para siswanya pasif, sehingga pembelajaran menjenuhkan, tidak menarik, tidak menyenangkan, bahkan kadang-kadang menakutkan siswa.
- b. PAIKEM lebih memungkinkan guru dan siswa berbuat kreatif bersama. Guru mengupayakan segala cara secara kreatif untuk melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peserta didik juga didorong agar kreatif dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, materi pelajaran dan segala alat bantu belajar.

2.2.4 Implementasi PAIKEM

Menurut Jauhar (2011) dalam mengimplementasikan PAIKEM, guru perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Memahami sifat yang dimiliki siswa

Pada dasarnya anak memiliki imajinasi dan sifat ingin tahu. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu dijadikan lahan yang kita olah agar menjadi tempat yang subur bagi perkembangan imajinasi dan sifat ingin tahu. Keduanya merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap kritis dan kreatif. Suasana pembelajaran yang diiringi dengan pujian guru terhadap hasil karya siswa, yang disertai pertanyaan guru menantang dan

mendorong agar siswa melakukan percobaan, misalnya pembelajaran yang baik untuk mengembangkan potensi siswa.

b. Memahami perkembangan kecerdasan siswa

Sebagaimana yang telah dijelaskan, Jean Piaget membagi perkembangan kecerdasan akal/perkembangan kognitif manusia menjadi empat tahapan, yakni:

1. *Sensory-motor* (Sensori-motor/0-2 tahun);
2. *Pre-operational* (Pra-operasional/2-7 tahun);
3. *Concrete-operational* (Konkret-operasional/7-11 tahun);
4. *Formal-operational* (Formal-operasional/11 tahun ke atas)

c. Mengenal siswa secara perorangan

Dalam PAIKEM perbedaan individual perlu diperhatikan dan harus tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Semua siswa dalam kelas tidak selalu mengerjakan kegiatan yang sama, melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya

d. Memanfaatkan perilaku siswa dalam pengorganisasian belajar

Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, siswa dapat bekerja berpasangan atau berkelompok.

e. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah. Pada dasarnya belajar yang baik adalah memecahkan masalah karena dalam belajar sesungguhnya kita

menghadapkan siswa pada masalah. Hal ini memerlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kritis untuk menganalisis masalah dan kreatif untuk melahirkan alternatif pemecahan masalah. Oleh karena itu, tugas guru adalah mengembangkannya, antara lain dengan sering memberikan tugas atau mengajukan pertanyaan terbuka dan memungkinkan siswa berpikir mencari alasan dan membuat analisis yang kritis.

- f. Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik
Ruang kelas yang menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam PAIKEM. Hasil pekerjaan siswa sebaiknya dipajang untuk memenuhi ruangan kelas. Selain itu, hasil pekerjaan yang dipajang diharapkan memotivasi siswa untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi siswa lain.
- g. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar
Lingkungan (fisik, sosial, dan budaya) dapat berperan sebagai media belajar dan objek kajian (sumber belajar). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat siswa merasa senang dalam belajar. Pemanfaatan lingkungan dapat mengembangkan sejumlah keterampilan, seperti mengamati, mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasi, membuat tulisan, dan membuat gambar/diagram.
- h. Memberikan umpan balik untuk meningkatkan kegiatan belajar
Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dan siswa. Umpan balik hendaknya lebih banyak mengungkapkan kekuatan daripada kelemahan siswa.

i. Membedakan antara aktif fisik dengan aktif mental

Banyak guru yang merasa puas saat menyaksikan para siswa sibuk bekerja dan bergerak, apalagi jika bangku diatur berkelompok dan para siswa duduk berhadapan. Situasi yang mencerminkan aktivitas fisik seperti ini bukan ciri berlangsungnya PAIKEM yang sebenarnya, karena aktif secara mental lebih berarti daripada aktif secara fisik. Sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain, dan mengungkapkan gagasan merupakan tanda-tanda aktif secara mental.

2.2.5 Cara mengimplementasikan PAIKEM

Cara mengimplementasikan PAIKEM mencakup berbagai kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran. Pada saat yang sama, kemampuan yang seharusnya dimiliki guru untuk menciptakan keadaan sebaik-baiknya harus ditunjukkan. (Jauhar, 2011)

Tabel 2.1 Contoh kegiatan KBM dan kemampuan guru yang disesuaikan.

No	Kemampuan Guru	Kegiatan Belajar Mengajar
1.	Guru merancang dan mengelola KBM yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran	Guru melaksanakan KBM dalam kegiatan yang beragam, misalnya: <ol style="list-style-type: none"> Percobaan Diskusi kelompok Memecahkan masalah Mencari informasi Menulis laporan/cerita/puisi Berkunjung keluar kelas
2.	Guru menggunakan alat bantu dan sumber yang beragam.	Sesuai mata pelajaran, guru menggunakan, misalnya: <ol style="list-style-type: none"> Alat yang tersedia atau yang dibuat sendiri Gambar Studi kasus Nara sumber Lingkungan
3.	Guru memberi kesempatan kepada siswa	Siswa:

untuk mengembangkan keterampilan		
No	Kemampuan Guru	Kegiatan Belajar Mengajar
		a. Melakukan percobaan, pengamatan, atau wawancara b. Mengumpulkan data/jawaban dan mengolahnya sendiri c. Menarik kesimpulan d. Memecahkan masalah, mencari rumus sendiri. e. Menulis laporan hasil karya lain dengan kata-kata sendiri
4.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya sendiri secara lisan atau tulisan	Melalui: a. Diskusi b. Lebih banyak pertanyaan terbuka c. Hasil karya yang merupakan anak sendiri
5.	Guru menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan siswa	a. Siswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan (untuk kegiatan tertentu) b. Bahan pelajaran disesuaikan dengan kemampuan kelompok tersebut. c. Siswa diberi tugas perbaikan atau pengayaan.
6.	Guru mengaitkan KBM dengan pengalaman siswa sehari-hari.	a. Siswa menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri. b. Siswa menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari
7.	Menilai KBM dan kemajuan belajar siswa secara terus-menerus	a. Guru memantau kerja siswa. b. Guru memberikan umpan balik.

2.2.6 Pembelajaran Aktif

Pembelajaran yang aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spritual. Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, siswa didorong untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

Menurut Taslimuharrom, sebuah proses belajar dikatakan aktif apabila mengandung:

a. Keterlekatan pada tugas (*Commitment*)

Dalam hal ini, materi, metode, dan strategi pembelajaran hendaknya bermanfaat bagi siswa (*meaningful*), sesuai dengan kebutuhan siswa, dan bersifat/memiliki keterkaitan dengan kepentingan pribadi.

b. Tanggung jawab (*Responsibility*)

Dalam hal ini, sebuah proses belajar perlu memberikan wewenang kepada siswa untuk berpikir kritis secara bertanggung jawab, sedangkan guru lebih banyak mendengar dan menghormati ide-ide siswa, serta memberikan pilihan dan peluang kepada siswa untuk mengambil keputusan sendiri.

c. Motivasi (*Motivation*)

Proses belajar hendaknya lebih mengembangkan motivasi intrinsik siswa. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Motivasi belajar siswa akan meningkat apabila ditunjang oleh pendekatan yang lebih berpusat pada siswa (*student centered learning*). Guru mendorong siswa untuk aktif mencari, menemukan dan memecahkan masalahnya sendiri. Ia tidak hanya menyuapi murid, juga tidak seperti orang yang menuangkan air ke dalam ember.

2.2.7 Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri apabila dilakukan dengan cara mengintegrasikan media/alat bantu terutama yang berbasis teknologi baru/maju ke dalam proses pembelajaran tersebut. Sehingga,

terjadi proses renovasi mental, diantaranya membangun rasa percaya diri siswa. Penggunaan bahan pelajaran *software multimedia*, dan *microsoft power point* merupakan salah satu alternatif.

Membangun sebuah pembelajaran inovatif bisa dilakukan dengan cara-cara yang diantaranya menampung setiap karakteristik siswa dan mengukur kemampuan/daya serap setiap siswa. Sebagian siswa ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dan keterampilan dengan menggunakan daya visual (penglihatan) dan *auditory* (pendengaran), sedang sebagian lainnya menyerap ilmu dan keterampilan secara kinestetik (rangsangan/gerakan otot dan raga).

Di satu sisi, guru bertindak inovatif dalam hal;

- a. Menggunakan bahan /materi baru yang bermanfaat
- b. Menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran dengan gaya baru
- c. Memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif yang sesuai dengan keadaan siswa, sekolah dan lingkungan
- d. Melibatkan perangkat teknologi pembelajaran

2.2.8 Pembelajaran Kreatif

Kreatif berarti menggunakan hasil cipta/kreasi baru atau yang berbeda dengan sebelumnya. Pembelajaran yang kreatif mengandung makna tidak sekedar melaksanakan dan menerapkan kurikulum. Kurikulum memang merupakan dokumen dan rencana baku, namun tetap perlu dikritisi dan dikembangkan secara kreatif. Dengan demikian, ada kreativitas pengembangan kompetensi dan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber bahan dan sarana untuk belajar.

Pembelajaran kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe serta gaya belajar siswa.

- a. Di satu sisi, guru bertindak kreatif dalam arti:
 1. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam
 2. Membuat alat bantu belajar yang berguna meskipun sederhana
- b. Di sisi lain, siswa pun kreatif dalam hal:
 1. Merancang/membuat sesuatu
 2. Menulis/mengarang

2.2.9 Pembelajaran Efektif

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mencapai sasaran atau minimal mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Disamping itu, yang juga penting adalah banyaknya pengalaman dan hal baru yang "didapat" siswa. Guru pun diharapkan memperoleh "pengalaman baru" sebagai hasil interaksi dua arah dengan siswanya.

Untuk mengetahui keefektifan sebuah pembelajaran, maka pada setiap akhir pembelajaran perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dimaksud disini bukan sekedar tes untuk siswa, tetapi semacam refleksi, perenungan yang dilakukan oleh guru dan siswa, serta didukung oleh data catatan guru. Hal ini sejalan dengan kebijakan penilaian berbasis kelas atau penilaian autentik yang lebih menekankan pada penilaian proses selain penilaian hasil belajar.

- a. Di satu sisi, guru menjadi pengajar yang efektif, karena:
 1. Menguasai materi yang diajarkan
 2. Mengajar dan mengarahkan dengan memberi contoh

3. Menghargai siswa dan memotivasi siswa
 4. Memahami tujuan pembelajaran
 5. Mengajarkan keterampilan pemecahan masalah
 6. Menggunakan metode yang bervariasi
 7. Mengembangkan pengetahuan pribadi dengan banyak membaca
 8. Mengajarkan cara mempelajari sesuatu
 9. Melaksanakan penilaian yang tepat dan benar
- b. Di sisi lain, siswa menjadi pembelajar yang efektif dalam arti:
1. Menguasai pengetahuan dan ketampilan atau kompetensi yang diperlukan
 2. Mendapatkan pengalaman baru yang berharga

2.2.10 Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan (*joyful*) perlu dipahami secara luas bukan hanya berarti selalu diselingi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati siswa. Siswa merasa nyaman, aman, dan asyik. Perasaan yang mengasyikan mengandung unsur *inner motivation*, yaitu dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu.

Selain itu pembelajaran perlu memberikan tantangan kepada siswa untuk berpikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri, menjadi dirinya sendiri dan mempunyai kemampuan yang kompetitif (berdaya saing).

Adapun ciri-ciri pokok pembelajaran yang menyenangkan, ialah:

- a. Adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang (stress), aman, menarik, dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi

- b. Terjaminnya ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan
- c. Terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan
- d. Adanya situasi belajar yang menantang bagi peserta didik untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari Adanya situasi belajar emosional yang positif ketika siswa belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat, dan dukungan yang antusias.

Akibatnya dalam pembelajaran yang menyenangkan guru tidak membuat siswa :

- a. Takut salah dan dihukum
- b. Takut ditertawakan teman-teman
- c. Takut dianggap sepele oleh guru atau teman

2.3 Konsep Strategi *Fun Teaching*

2.3.1 Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya suatu usaha untuk mencapai suatu kemenangan dalam suatu peperangan awalnya digunakan dalam lingkungan militer namun istilah strategi digunakan dalam berbagai bidang yang memiliki esensi yang relatif sama termasuk diadopsi dalam konteks pembelajaran yang dikenal dalam istilah strategi pembelajaran.

Strategi Pembelajaran merupakan komponen terpenting dalam sistem pembelajaran. Strategi Pembelajaran sebagai cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar agar pembelajaran menjadi efektif (Depdiknas, 2003).

Berkaitan dengan pentingnya peran guru dalam merancang strategi pembelajaran di atas, Manullang (2004) menyatakan bahwa kemampuan guru untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sasaran

merupakan bagian dari profesionalitasnya sebagai pendidik. Guru yang memiliki sikap profesional sebagai pendidik akan selalu dirindukan oleh siswanya. Lebih lanjut Manullang menambahkan bahwa guru profesional mampu membangun hubungan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bersemangat, sehingga pembelajarannya memberi kepuasan, kebahagiaan, dan kebanggaan.

2.3.2 Kegunaan Strategi dalam pembelajaran

Kegunaan strategi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Siswa terlayani kebutuhannya mengenai belajar cara berfikir dengan lebih baik.
- b. Guru memiliki gambaran cara membantu siswa dalam kegiatan belajarnya.
- c. Siswa memiliki perbedaan dalam hal kemampuan, motivasi untuk belajar, keadaan latar belakang sosio budaya dan tingkat ekonominya.
- d. Keadaan sangat berpengaruh terhadap kegiatan dan hasil belajar siswa untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dan sikapnya.

Jadi, kegunaan strategi adalah memberikan rumusan acuan kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh pengalaman belajar yang inovatif mengenai pengetahuan dan kemampuan berfikir rasional dalam menyiapkan siswa memasuki kehidupan dalam masa dewasa. (Muhammad Yusri, 2011).

2.3.3 *Fun Teaching*

PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Konsep PAIKEM inilah sebagai dasar dari *Fun*

Teaching yang berasal dari kata Menyenangkan. *Fun* memiliki arti menyenangkan, sedangkan *Teaching* memiliki arti pengajaran.

Menurut Muhaemin (dalam Imam Maliki Ralibi, 2008) mengatakan bahwa “*Fun teaching* adalah salah satu strategi pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Bukan berarti menciptakan suasana glamour dan hura-hura. Tujuan kegembiraan adalah menciptakan suasana yang *happy*, membangkitkan minat (gairah untuk belajar atau motivasi), merangsang keterlibatan penuh serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari”.

Menurut Darmansyah (2010), *fun teaching* atau pembelajaran yang menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran, karena sangat membantu peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan menyediakan kepuasan belajar. Karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan itu ditentukan oleh banyak faktor, tetapi guru tetap paling berperan.

Penyajian strategi pembelajaran yang bervariasi perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kebosanan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana menyenangkan akan mendapat reaksi yang positif dari siswa. Kalau suasana belajar selalu menyenangkan maka motivasi dan konsentrasi belajar siswa akan muncul dan terus bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik. *Fun Teaching* merupakan strategi yang mampu memberikan siswa yang mengikutinya dapat memahami materi perkalian yang diajarkan dengan cara menyeluruh dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk diikuti.

Menurut Dryden dan Vos (dalam Darmansyah 2010), semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar. Kegembiraan dan kesenangan dalam pembelajaran dapat diciptakan melalui berbagai cara seperti lingkungan yang bersih dan kondusif untuk belajar, belajar sambil rekreasi, permainan, iringan musik, dan lain sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa dianggap faktor paling besar kontribusinya dalam membantu menciptakan suasana belajar menyenangkan. Dalam strategi *fun teaching* ini guru dituntut bersikap humoris dan disukai anak-anak dengan kegiatan yang mencairkan kebakuan suasana belajar dari awal belajar sampai akhir melalui games, bernyanyi, bercerita, tebak-tebakan dengan menyisipkan materi matematika yang sedang dipelajari.

Karakteristik *fun teaching* suasana belajar yang asyik mulai dari awal hingga akhir tanpa terasa belajar akan tetapi sebenarnya materi pelajaran sudah mereka pelajari. Seorang siswa dikatakan dapat merasakan belajar menyenangkan dapat dilihat dari tingkahlaku selama siswa itu belajar, seperti konsentrasi penuh terhadap gurunya.

2.3.3.1 Keunggulan *Fun Teaching*

Adapun keunggulan strategi pembelajaran yang menyenangkan, ialah sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat lebih mengembangkan dirinya.
- b. Peserta didik tidak jenuh dengan pembelajaran di kelas.
- c. Siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pada gilirannya dapat mencetak siswa yang cerdas.

- d. Suasana yang menyenangkan dan tidak diikuti suasana tegang sangat baik untuk membangkitkan motivasi belajar siswa
- e. Membangkitkan semangat siswa, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- f. Dengan meningkatnya minat siswa terhadap pembelajaran maka akan meningkat pula perhatian dan konsentrasi siswa dalam belajar, sehingga akan menumbuhkan kegembiraan saat pembelajaran berlangsung

2.3.3.2 Kelemahan *Fun Teaching*

Adapun kelemahan pembelajaran yang menyenangkan adalah :

- a. Guru harus menyiapkan pembelajaran yang lebih dari sekedar ceramah, maka dibutuhkan alat dan bahan yang lebih pula untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Agar tercipta pembelajaran yang tidak sekedar dari ceramah, maka guru harus menyiapkan media, alat peraga, serta sumber belajar lainnya.
- b. Dapat menunjang pembelajaran yang menyenangkan serta dalam pembelajaran yang menyenangkan itu siswa tidak hanya sekedar bermain saja, tetapi siswa juga dapat memahami materi yang dijelaskan melalui strategi pembelajaran *fun teaching* ini.
- c. Manajemen kelas, dalam pembelajaran ini guru harus selalu dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Untuk itu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, games, bernyanyi, bercerita, mengatur ruangan kelas yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

- d. Kurangnya kreatifitas guru dalam pembelajaran, guru cenderung malas untuk melakukan pembelajaran yang inovatif. Dalam hal ini guru harus lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan belajar yang bervariasi, yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kebosanan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana menyenangkan akan mendapat reaksi yang positif dari siswa. Kalau suasana belajar selalu menyenangkan maka motivasi dan konsentrasi belajar siswa akan muncul dan terus bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik.

2.3.3.3 Ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan adalah sebagai berikut:

Rose and Nicholl (dalam Moh. Jauhar 2011) menjelaskan ciri belajar yang menyenangkan:

- a. Menciptakan lingkungan tanpa stress, lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun menumbuhkan harapan meraih sukses tetap tinggi.
- b. Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan. Anda ingin belajar ketika Anda melihat manfaat dan pentingnya bahan ajar.
- c. Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, yang pada umumnya hal itu terjadi ketika belajar dilakukan bersama orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu dan jeda teratur serta dukungan antusias.
- d. Adanya situasi belajar yang menantang bagi peserta didik untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari

- e. Menantang peserta didik untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.

Dave Meier (dalam Indrawati, 2009) memberikan pengertian menyenangkan atau *fun* sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira bukan suasana ribut, hura-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal.

2.3.3.4 Ciri suasana belajar yang tidak menyenangkan:

- a. Tertekan;
- b. Perasaan terancam;
- c. Perasaan menakutkan;
- d. Merasa tidak berdaya;
- e. Jenuh/bosan;
- f. Suasana pembelajaran monoton dan
- g. Pembelajaran tidak menarik siswa.

Dilihat dari kegiatan guru, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dalam arti siswa tidak takut salah dalam mencoba, siswa tidak khawatir ditertawakan kemampuannya, dan siswa tidak takut dianggap sepele. Dilihat dari kegiatan siswa, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa berani mencoba dan berbuat, berani mengemukakan pendapat dan berani bertanya (Zainal Aqib 2009).

2.3.3.5 Langkah-langkah *Fun Teaching*

Berikut adalah langkah-langkah *fun teaching* menurut Muhaemin (2011) adalah sebagai berikut:

a. Bernyayi

Bernyanyi merupakan metode yang paling gampang dalam proses transformasi ilmu kepada murid. Pelajar sekarang sangat menyukai musik dan bernyanyi, banyak pelajar yang mampu menghafal lirik dan nada lagu dengan hanya dua atau tiga kali mendengar lagu.

b. Bermain

Belajar tidak selalu berurusan dengan hal-hal yang bersifat serius, kemampuan bermain merupakan unsur penting dan dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Bercerita

Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan secara lisan.

d. Humor

Suasana yang menarik bisa menghilangkan kejenuhan yang sering dialami siswa. Humor dalam pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan guru dengan menggunakan sisipan kata-kata, bahasa dan gambar yang mampu menggelitik siswa untuk tertawa. Sisipan humor yang diberikan dapat berbentuk anekdot, cerita singkat, kartun, karikatur, peristiwa sosial, pengalaman hidup, lelucon atau plesetan yang dapat merangsang terciptanya suasana riang, rileks, dan menyenangkan dalam pembelajaran (Darmansyah, 2010).

e. Tebak–tebakan

Tebak–tebakan dapat melatih daya ingat dan konsentrasi siswa selama pembelajaran.

Dari pembahasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa strategi *fun teaching* merupakan strategi yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga motivasi dan konsentrasi belajar siswa akan muncul dan terus bertambah, membantu guru dalam mengolah serta menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Salah satu prinsip utama *fun teaching* adalah menciptakan pembelajaran semakin menyenangkan dan asyik dengan bermain.

2.4 Kajian Penelitian Relevan

Penelitian ini yang berjudul Strategi *Fun Teaching* Pada Materi Perkalian Kelas II di SDN Pekoren 1. Penelitian ini bukan yang pertama kali dilakukan, penelitian ini tidak terlepas dari penelitian terdahulu Penelitian yang dipandang mempunyai relevansi dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Muhaemin (2011) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi *Fun Teaching* terhadap Hasil Belajar Matematika” menunjukkan bahwa dengan Strategi *Fun Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2011 untuk kepentingan penulisan skripsi dengan mengambil populasi siswa kelas IV MI Nurul Hidayah Pamulang. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh perbandingan data statistik hasil posttest pada materi bilangan pecahan dan bilangan romawi nilai posttest kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan strategi *fun teaching* lebih tinggi daripada hasil posttest kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran

dengan pendekatan konvensional. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 70,89, dengan simpangan baku sebesar 15,97 dan varians sebesar 255,28. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol hanya sebesar 63,16, dengan simpangan baku sebesar 14,74 dan varians sebesar 217,44.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 1,84$ sedangkan taraf signifikan untuk 0,05 dan $df = 50$ diperoleh $t_{tabel} = 1,67$; dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal itu menunjukkan bahwa ditolak. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata hasil belajarmatematika siswa yang diajarkan dengan metode “Fun Teaching” berbeda dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Perbedaan tersebut dapat dilihat rata-rata hasil belajar matematika siswa, baik yang kelas eksperimen (71,16) dengan siswa kelas kontrol (60,54). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode “*Fun Teaching*” lebih baik karena dapat menimbulkan rasa nyaman, aktif, tidak jenuh serta berkonsentrasi dalam pelajaran.

Abdul Azis Abdillah (2015) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Metode *Fun Teaching* di SDN Rawabadak utara 10 Petang Jakarta” menunjukkan bahwa dengan Metode *Fun Teaching* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Metode *Fun Teaching* dengan teknik permainan telah meningkatkan hasil belajar Bilangan Romawi dan Bangun Ruang dan Bangun Datar siswa kelas IV di SDN Rawa Badak Utara 10 Petang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai tes siswa setelah diterapkan metode *Fun Teaching* dengan permainan mengalami

peningkatan di setiap siklusnya, yaitu 60 pada siklus I, 64,5 pada siklus II, dan 72,18 pada siklus III. Demikian juga dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 (memenuhi SKBM) mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu 68% pada siklus I, 76% pada siklus II, dan 88% pada siklus III.



2.5 Kerangka Berpikir

Adapun bagan alur kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

